十三機兵防衛圏
13 SENTINELS: AEGIS RIM

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 三猫 美编 NINA

※本作中文版预定明年春季推出

对应游戏版本：1.02
一周目通关时间：30～35小时
白金时间：33～35小时

由 2013 年出现的那一幅画有三位美少女和机器人的贺图开始，时间已经过去了 6 年多，香草社花了如此多年打磨的这么一款《十三机兵防卫圈》，最终素质没有令苦苦等待的玩家们失望。

本作的最早起点是香草社于 2007 年发售的《格林魔书》，制作人神谷盛治当时觉得没制作尽兴，想有一天再全力制作一款有着塔防要素和文字冒险要素的游戏，于是就有了如今的这一款游戏。本作的开发可以说耗费了香草社不少心血，并称以后不会再制作这种类型的作品，玩家要且玩且珍惜。

官方虽然定义本作是一款文字冒险游戏，“崩坏篇”的塔防游戏模式却占了不少比重，本次攻略透解则主要针对该模式进行详细说明，而“追想篇”和“究明篇”只会进行部分要点说明，此外还会包含本作的白金指南。文中会很少涉及到故事上的剧透，玩家们可放心查阅。

十三机兵防卫圈		Atlus（PS4）	
十三机兵防卫圈		文字冒险	日版
2019 年 11 月 28 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 8980 日元			

操作一览

键位	追想篇	崩坏篇
左摇杆	角色移动	移动光标
右摇杆	切换关键词	调整仰俯视角角度
方向键	角色移动/切换关键词	打开/切换机兵指令菜单
○	确认/对话/场景互动/使用关键词	确认
×	取消/跳过对话	取消/快速跳过对话
□	打开角色路线图	切换技能显示模式
△	打开关键词/思考关键词	打开终端技能菜单
L1	切换关键词	打开/切换机兵指令菜单
R1	切换关键词/快速跳过对话	打开/切换机兵指令菜单
L2	-	拉伸地图
R2	-	缩放地图
R3	-	暂停
OPTIONS	打开暂停菜单	打开暂停菜单
触摸版	打开对话文	打开对话文

▲2013年香草社的新年贺图，最左边的美少女经过制作组多次修改，变成了如今13位主角里的“药师寺惠”。

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

崩坏篇详解

关卡说明

关卡

除去“終焉の始まり”的 7 个教学关卡，本作的主线战役关卡共有 31 关，玩家要按顺序逐个攻破并解锁下一关，每一个关卡都可重复游玩。期间还会遇上部分剧情锁，需要玩家在“追想篇”中完成部分角色剧情才可进入下一关。总而言之，STAFF 鼓励玩家看累了剧情就来玩崩坏篇，崩坏篇玩累了就回去看剧情。

当全部主线关卡完成以后，崩坏篇的完成度百分比就会达到 100%，但实际上还会追加“第 4 エリア”的一系列战役关卡，这些关卡没有任何剧情且不和奖杯挂钩，是纯挑战关卡，玩家可按自身喜好进行游玩。

难度

本作的关卡难度由低到高分别为 CASUAL、NORMAL 和 STRONG，平时玩家可在选关界面中按下 L1/R1 键进行切换。难度越高，关卡中敌人的防御力和攻击力也就越高，想在战役模式来点刺激的玩家可以直接选择 STRONG 难度，而想花更多精力去理解追想篇剧情的话，建议选择较低点的难度。此外，本作没有任何难度相关的奖杯。

究明篇相关

除去最终关，30 个主线关卡每一关都有着两个可解锁的究明篇词条，解锁条件分别为完成本关指定任务和获得本关的 S 评价。同一关卡中，上述两种条件既可一次完成，也可以分开两次完成，且难度不限。每完成一个关卡，其评价等级字母会出现在该关卡下方，若特定任务都完成了，栏目下还会多出一颗小星星。

此外，玩家在完成关卡以后还会获得名为“MYSTERY POINT”（以下简称 MP）的点数，这些 MP 可以用来解锁究明篇中红色词条。当究明篇的所有红色部分词条解锁完以后，系统会提示这些多余的 MP 会在之后任一关卡的结算界面中换算成强化资金“META CHIP”（以下简称芯片）。

战场说明

界面

①ターミナル（以下简称终端）
②终端 HP
③机兵状态栏
④街道防卫程度
⑤我方单位
⑥敌方单位
⑦分数
⑧自动胜利倒计时
⑨ META 技能槽
⑩小地图

规则

战役模式基础规则为：在 13 台机兵中选取其中 1～6 台进行作战，战役时，玩家要在 2 分钟内用尽一切手段抵御一波又一波来袭的敌人，守卫地图上的终端，度过了 2 分钟或是及时把来袭的敌人全部击毁，玩家便会获得胜利；但要是战役过程中终端的 HP 下降到 0，玩家的任一机兵驾驶员死亡，或街道防卫程度百分比降到 0，本关战役便会失败。

此外，崩坏篇中还有一些 BOSS 战关卡，它们与普通关卡区别在于没了“度过 2 分钟后自动胜利”这一条件，玩家必须把该场战役指定的敌人击毁才能获得胜利。

TIPS | 崩坏篇中，每当要出现下一波敌人或是我方某位处于敌人攻击范围时，对应角色都会发出语音提示，在高难度下可是相当实用的。

我方单位

战斗开始以后，终端周围的绿色标识即我方参战机兵，按下方向键的←/→键即可打开机兵指令菜单并对当前可行动的机兵下达指令。处于该菜单时，场景一切事物包括界面上的2分钟倒计时都会停止运作，按下R3键也有着同样的效果，玩家可靠其来仔细观摩一遍战场，然后再根据战况对机兵下达指令。玩家可对机兵下达的指令有以下四种。

アクション：机兵通过消耗EP（白条）使用身上所装备的兵装。每使用兵装时还是会有一段短暂的动画演出，且在演出结束以前，场上一切事物仍处于暂停状态。此外，机兵使用兵装后就会进入冷却状态，玩家此时会无法对机兵下达指令，冷却时间由兵装的WT值（Wait Time）而定，而每个兵装的WT都不同。

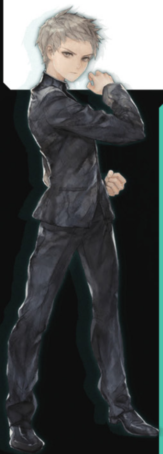
移动：机兵能够移动到战场上的任何蓝色线条里的位置（第4世代机兵则是任何位置），不过指令下达后，机兵并非立马到达指定区域，要消耗实际时间。

机兵修复：使用该指令后机兵会暂时退出战场，取而代之的是驾驶员来到战场上，机兵要是HP被打至0时也会出现这种情况，驾驶员单位在战场上一旦受到攻击就会死亡，这样还会直接导致关卡失败，平时可要多注意了。玩家可对驾驶员单位下达的指令有“移动”和“启动”两种，“启动”需要一定时间以后才可使用，使用后机兵便会以满血状态回到战场上且玩家可立刻对其下达行动指令。

防御（回复EP）：使用该指令以后，机兵会进入一段时间防御状态并回复少量的EP，防御状态结束还会有一小段机兵冷却时间。

未参战单位

关卡中，未参加作战的机兵则会围在终端的周围进行守卫，每位角色的守备兵装都有所不同，且都是随机发动，玩家无法控制，各机体援助技能如表。



全角色守备兵装一览

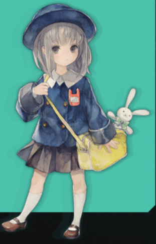
角色	守备兵装	效果
绪方稔二	対地マルチロックミサイル	以机兵为中心的圆形范围内发射导弹攻击，仅对地面敌人有效
比治山隆俊	E.M.P.アトラクター	往随机敌人方向发出EMP干扰，可中断敌人的攻击，空中的敌人会强行落地
关之原瑛	対空防卫フレア	往空中发出数枚电子屏障，阻挡部分空中敌人或是飞来的导弹
鞍部十郎	多连装ロケット炮	往随机范围里的敌人发射导弹
冬坂五百里	ジャマーロケット炮	往随机范围里的敌人发射导弹，同时减少敌人25%的移动速度和50%的装甲值
东云谅子	腕部マシンキャノン	往随机敌人进行射击
南奈津乃	胸部6连装速射炮	往随机方位发出激光
三浦庆太郎	主炮ヘビーレールガン	往随机方向射出超长距离电磁炮
如月兔美	长距离ミサイル	往随机范围发射大范围导弹攻击
药师寺惠	修复ドローン	随机回复友方单位30%HP
鹰宫由贵	マルチロックミサイル	以机兵为中心的圆形范围内发射导弹攻击
乡登莲也	腕部收束レーザー	往随机方向发射激光
网口愁	シールドマトリクス	往随机的友方单位附加6秒的无敌护盾

敌军单位

每一个关卡中，敌人会一波一波以陨石降落的方式出现在地图上，并不断往终端位置进攻。部分敌人还有着AOE攻击，当敌人使用这类攻击时，地图上会出现红色范围指示，且该范围指示会渐渐被黄色填满，填满以后要是我方单位没来得及离开这一范围，就会受到巨大的伤害。

本作的敌兵主要分为地上和空中两大类，强度则分为红色、蓝色以及黄色三种。地上/空中类型敌人的应对情况可参考后文，而敌人强度方面，主线关卡中，前期为红色敌人居多，中后期则为蓝色敌人居多，而黄色类EX型敌人请参考后文的特殊兵种说明。

此外，要是让过多敌人滞留场地过久而没及时消灭，界面右上角的街道防卫程度就会不断下降，下降到0后也会导致关卡失败，平时要多注意了。



EP回馈

机兵在使用兵装时要消耗 EP，而战场上能回复 EP 的手段非常少，EP 打空后的状态会无比被动，还好本作有着 EP 回馈机制，当我方某一单位消灭成堆的敌人抑或是消灭单个精英型敌人后，该单位就会大幅度地回复 EP，善用这种回馈机制便可以在后期高难度关卡中打得极其爽快。

META技能

通过不断击毁场景中的敌人，左下角的 META 技能槽很快会被蓄满，之后玩家按下△键便可打开 META 技能菜单使用各种辅助技能。游戏初始在没强化的时候，META 技能会非常稀少，且一场战役关只能使用一次。之后随着玩家亲自强化升级，一关下的使用次数最多可达 4 次，且 META 技能的类型也会越来越多，详情见下表。

META技能一览

名称	效果
位相プラズマE.M.P.	对全场敌人使用EMP干扰，可中断敌人的攻击，空中的敌人会强行落地，附带击退效果
ターミナル回复	终端回复30%HP
全味方HP回复	我方全体单位回复30%HP
全味方EP回复	我方全体单位回复30%EP
全味方强制クールダウン	我方全体单位冷却时间归零，可马上发出指令行动
全味方シールド展开	我方全体单位展开10秒无敌护盾
全味方移动速度上升	我方全体单位移动速度提高
威力强化	指定范围内的我方单位或是支援单位，15秒内攻击力变为2倍
耐久强化	指定范围内的我方单位或是支援单位，30秒内受到伤害减半
グラビティ	往地图指定范围放置一圆形范围，敌人会被诱导吸引过去，持续8秒
98式二脚车辆	召唤4台支援单位
スコアブースト	对指定范围的敌人使用后，攻击这里的敌人获得分数变为原来的数倍，强化满后最高为15倍（刷分专用）

META 技能“位相プラズマ E.M.P.”初始便会拥有，在前期的战役关卡里还算比较实用，清场效果或是中断敌人进攻方面非常不错。但到了中期左右，敌人的防御力大幅上升，玩家要是滥用该技能，一发下来不仅打不死敌人，还会出现敌人被击退到离我方很远的位置，且它依然能向我方发动进攻的尴尬情况，到时再操控我方单位千里迢迢击杀这些敌人会变得极其麻烦。因此到了中后期关卡，玩家对于这些个终端技能的使用要灵活一点，其中“全味方 EP 回复 ”“全味方强制クールダウン”“威力强化”三个 META 技能可以说是在 STRONG 难度下的神技，合理使用可在高难度关卡下轻松获得 S 评价。

评价系统

每关结束以后会进入关卡评价界面，本关我方参战的角色会分别获得经验值，玩家还能在此处观察到本场战役中我方各个单位的输出伤害 / 受损程度，输出最高的角色会评为本关 MVP，获得的经验值会多出不少。

战场界面右下角有一个分数累计槽，这个分数会由游戏初始便一直跟随着玩家，只会累积上升而不会减少重置。每达到分数槽上的一个目标点，玩家便会获得 1 个 MP。而关卡结束以后根据玩家在本场战役中的连击数、灭敌数等表现，系统会再给予玩家一个总分，这些总分最后也会加到分数累计槽上。

而最后的关卡评价则和我方单位总体受损程度、终端受损程度，以及街道受损程度三个指标挂钩，一般情况下，只要过关后三个指标的百分比加起来不超过 30%，基本都能获得最高评价“S”。

驾驶员能力

本作 13 名驾驶员都有着各自的等级与能力数值，能力数值直接表现在他们驾驶的机兵上，驾驶员每升一级，部分能力数值都会相应地提高，除此以外还能通过整备界面中的机兵强化菜单，消耗芯片进行强化。

而除了能力数值外，每位驾驶员还有着 6 个独特技能，每升 5 级便能学会一个，到 30 级以后便会学满。这些技能能在不同场合的战场对机兵发挥出各种增益效果，战场时机兵指令界面右方是驾驶员的技能栏，已发动的技能框会变成黄色，没发动的则是灰色。由于这类技能名称带有一点剧透性质，详细资料表格放于文末。

连战奖励

连战是本作一个可选的特殊机制，每一关结束以后再进入下一关，通过后总分会获得相应的加成：总分 = 得分 ×（100%+ 连战次数 ×10%）。不过连战情况里，上一关出场的机兵的损耗情况会依然保留下来，且同一个角色在没有被强化的情况下连续打两场就得进入休息状态，即连战的第三场不能参加作战，第三场结束后角色便会回复正常。好在本作的可用角色有 13 名，只要合理地进行参战分配，不断连战下去刷芯片也是完全可行的。连战一般是通关后想刷满各种角色能力数值的玩家的最佳选择，虽然不会和任何奖杯内容挂钩，要是不想连战并及时回复上一场参战角色的能力，在机兵选择界面中按下□键即可。

TIPS | 崩坏篇中，即使整个地图已经一片火海，实际街道防卫程度损害并不大，街道损坏程度要以界面右上角的百分比来判断。

整备菜单

机兵选择界面中按下△键后即可进入机兵整备菜单。玩家可以在此处消费芯片强化各种与战役相关的项目，芯片相当于本作的金钱，以高评价或是连战完成各种战役关卡是获得芯片的最有效途径。

ターミナル机能强化：该强化项目中，“メタシステム LV”是玩家最首要强化的一个项目，它关系到了各种机兵兵装的解锁和强化程度，在メタシステム升到满级 Lv10 以前，其他项目都可以先放置不管。

兵装カスタム：该菜单下玩家还能对机兵的兵装进行装卸、强化，以及解锁新的兵装，每台机兵最多能装备 6 个兵装。当メタシステム等级升满以后，各种超强力兵装才能被解锁，且各个兵装最高能被强化到 +8。

机兵强化：当完成主线关卡第十一关后（第 2 エリア WAVE1），整备菜单里的机兵强化才会解锁，玩家可在此使用芯片强化机兵的各项基础能力数值，不过由于每升一级后能力值上涨的幅度都很低，且耗费的芯片也不少，在升级完メタシステム或是兵装这两项以前，机兵强化项目可以忽略不用。

所有的 META 技能以及 13 台机兵的所有兵装都解锁以后（无需强化满），便可解锁奖杯“メタシステム全解放”。

机兵性能详解

第一世代机兵（G1）

G1兵装一览

名称	绪方稔二	比治山隆俊	关之原瑛	效果
ラッシュ	○	○	○	机体往前方扇型范围发动攻击，附带击退效果，机兵可顺便进行移动
リープアタック	○	○	○	无视敌人或地形，往特定方向进行跳跃移动，同时产生小威力的震荡波
デモリッシュブレード	○	○	○	ラッシュ的加强版，可无视敌人装甲发出超强力攻击
タックル	○	○	○	往指定地点移动，同时击飞沿路上的敌人，但对大型兵种无效
对空防卫フレア	○	○	○	往空中发出数枚电子屏障，阻挡部分空中敌人或是飞来的导弹
リミッター解除	○	○	○	使用后机兵的防御力变为原来的1/3，攻击力变为原来的2倍，该效果持续时间为15秒
E.M.P.アトラクター	○	○	○	往前方扇形范围发出EMP干扰，可中断敌人的攻击，空中的敌人会强行落地
E.M.P.サラウンドディング	×	○	○	往机兵周围范围发出EMP干扰，可中断敌人的攻击，空中的敌人会强行落地
对地マルチロックミサイル		×		往指定范围的敌人发射导弹
ディフェンスモード	○	○	×	使用该兵装后，机兵移动速度变为原来的1/3，防御力变为原来的4倍
ハイパーコンテンサー	○	×	×	被动兵装，装备后デモリッシュブレード的扇形范围变大，攻击次数增加，EP消耗EP消耗增加150
チョバム装甲	×	○	×	被动兵装，装备后敌人500以下的伤害无效
カウンター	×	○	×	被动兵装，装备后，当机兵受到敌人攻击时，机兵会对周围地面上的敌人进行反击
强制冷却装置	×	×	○	被动兵装，装备后，所有兵装的冷却速度会增加30%

G1 这种擅长近战的机体非常有昭和老大哥的风味，万事皆可用拳头来解决！ G1 各个兵装的冷却时间很短，使用近战兵装时还可以顺便在时间停止的状态下进行移动，在战场上的活动是相当的灵活且频繁。其两个核心兵装为“リープアタック”和“デモリッシュブレード”，前者能够无视场景地形随意往范围内的一个地点跳去，完美地解决了 G1 机动性不足的缺点，后者对付大型敌人或是精英型敌人会有奇效，同时配合兵装“リミッター解除”和 META 兵装“威力加强”，机兵的攻击力会变为 4 倍，这样下来，大型敌人和精英敌人都是一发就能解决的事，对付黄色类 BOSS 型敌人就两发。“对空防卫フレア”是少有的防空兵装，不过这也是把 G1 当辅助类型来玩时才会用上。

G1 的短板也不小，因为强力的兵装都是近战类，平时少不了跳进扎堆敌人里的情况，要是 G4 不及时给 G1 来个无敌护盾，不到一会就会大破。另一种尴尬的情况是，G1 的大部分攻击只针对地面上敌人，对空中敌人是无效的，除非使用 EMP 干扰类兵装将它们从空中扯下来，虽然 G1 本身也附带 EMP 干扰类兵装，但消耗不小，对于想玩爆发的玩家，EMP 干扰等兵装的使用还是靠其他同伴来。

驾驶员方面，关之原瑛在与 BOSS 类敌人作战时有非常不错的效果，其兵装中有着单独行动和离敌人越近时攻击力会大幅增强的效果，可首先进行培养。另外两位补位使用即可。

第二世代机兵（G2）

G2兵装一览

名称	鞍部十郎	冬坂五百里	东云谅子	效果
ヘビーナックル	○	○	○	机体前方扇型范围发动攻击，对敌人有击退效果，机兵可顺便进行移动
腕部マシンキャノン	○	○	○	往机体前方扇形范围进行射击
多连装ロケット炮	○	○	○	往指定范围里的敌人发射导弹
セントリーガン	○	○	○	往地图某个地点放置一自动炮台
ガーディアン	○	○	○	往地图指定地点放置一诱导装置，可引诱敌人对其进攻
プラズマアーク溶断机	○	○	○	对单个目标进行大伤害攻击，机兵可顺便进行移动
シルドエミッタ	×	○	○	往地图某个地点放置防御屏障，抵挡敌人移动或是导弹攻击
对地贯通ロケット炮	○	×	○	往指定范围内的地面敌人发射导弹
ガーディアン・アヘンジャー	○	×	○	ガーディアン的加强版，诱导装置被击毁后会对周围敌人产生伤害
ジャマーロケット炮	○	○	×	往指定范围里的敌人发射导弹，同时减少敌人25%的移动速度和50%的装甲值
リペアエミッタ	×	○	×	往地图指定地点放置一回复装置，能回复站在其附近机兵的HP
ハィパーコンテンサー	×	×	○	被动兵装，装备后使用セントリーガン时，会额外放多一台自动炮台，EP消耗增加200

官方虽然定位 G2 属于万能型机体，但从整体兵装的表现来看并不是那么出众。G2 的中距离武器兵装如“多连装ロケット炮”和“对地贯通ロケット炮”比较实用，“プラズマアーク溶断机”是攻击力最强的近战兵装，不过要游戏中期左右才能学到，使用近战兵装时的可移动范围比 G1 的要少很多，机动性相对不足。G2 与其他机兵比起来，最大的特点莫过于有着放置自动炮台等额外友方单位的兵装，这些装置要是成功击杀敌人，EP 会回馈到我方单位上。不过场上装置放置数要有 2 台或以上时才会有不错的辅助效果，且放置一个装置便会消耗不少 EP，使用时要留意好机兵的消耗。总而言之，G2 定位更倾向于辅助机体，平时蹲在终端周围守点是不错的选择，要是出现一些离 G2 很近的大型敌人或是精英兵，直接用最强的近战兵装轰之。

三位驾驶员里，冬坂有着许多对辅助装置有增益效果的技能，十郎的技能比较注重自身整体能力值，东云的技能则倾向于单独行动，由于 G2 的机动性较低，单独行动会有着诸多方面的缺陷，东云可以往后再培养。

第三世代机兵（G3）

G3兵装一览

名称	南奈津乃	三浦庆太郎	如月兔美	效果
胸部6连装速射炮	○	○	○	往机兵扇形方向发射炮击
主炮ヘビーレールガン	○	○	○	往超长距离发射电磁炮
E.M.P.スタナー	○	○	○	以机兵为中心的超大圆形范围内使用EMP干扰，可中断敌人的攻击，空中的敌人会强行落地
长距离ミサイル	○	○	○	离机兵一定范围以外发射导弹攻击
スタンナックル	○	○	○	机体前方扇型范围发动攻击，可中断敌人的行动，机兵可顺便进行移动
对地ハンターミサイル	○	○	○	往远方地面上的敌人发动导弹攻击，可无视装甲
ミサイルレイン	○	○	○	往机兵前方超大扇形范围发射导弹雨
超大型ミサイル	×	○	○	离机兵一定范围以外发射超大威力导弹攻击
追尾ミサイル	○	×		往指定范围里的敌人发射追尾导弹
对空爆击	○	○	×	往机兵前方一定范围的空中敌人发射导弹
强制冷却装置	○	×	×	被动兵装，装备后，所有兵装的冷却速度会增加30%
主炮メガレールガン	×	○	×	往超长距离发射电磁炮，但比ヘビーレールガン的范围窄一点
ハィパーコンテンサー	×	×	○	被动兵装，装备后使用主炮ヘビーレールガン时，会变成连射两发，EP消耗增加100

G3 由登场开始就很容易成为大多数玩家的喜爱，毕竟兵装“主炮ヘビーレールガン”视觉效果好射程还远，只需蹲在终端周围便可远程搞死敌人，香草社对此笑了笑……G3 的机动性以及其近身兵装几乎可以忽略不管，平时最多也就是在终端周围散散步。其各个兵装有着射程远输出高，但冷却时间也很长的特点，基本行动方针是在敌人靠近我方以前就将它们击毁，又由于 G3 的兵装射程只对应远距离而没有中近距离，配置 G3 上场时最好配置上一台 G2 或 G4，方便补刀来到中距离的敌人。G3 在前期主线关卡表现非常优秀，但到了中期遇到非常多的大型敌人就会非常无力，大型敌人一般都带有护甲，而 G3 大部分兵装都没有护甲穿透能力，有穿透能力的兵装只针对地面敌人且消耗大，所以在游戏中期一段时间里，G3 也是和 G2

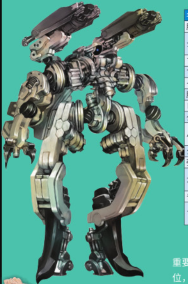
TIPS | 追想篇中，在不进行操作的情况下，各个主角或是路人角色会做出有趣的小动作。

一样稳坐队伍里的辅助位置，兵装“E.M.P. スタナー”是 META 技能“位相プラズマ E.M.P.”最好的代替品，经常要用来配合 G1 击杀空中的大型敌人。

但是，熬过了中期以后 G3 的春天便再次回来，G3 的最终兵装“超大型ミサイル”攻击力极强范围极大，开炮前加个 META 技能“威力加强”后，除了黄色类 BOSS 型敌人几乎都能秒杀，最重要的是后期关卡敌人数量极多，G3 开一炮以后也能稳定地回复 EP 和 META 技能槽。当然了，使用这一招后会有着长达 12 秒的冷却时间，在冷却结束以前，玩家要想办法守住，要是情况过于危机可以使用 META 技能“全味方强制クールダウン”，但又由于 META 技能一场最多只能使用 4 次，是否爆发地一次性用完，就得看玩家如何取舍了。

驾驶员方面，由于 G3 基本是后期关卡的核心，在高难度的关卡下尤甚，三位角色培养自然而然会很高。而小南的 G4 兵装里虽然没有“超大型ミサイル”，但可以用“ミサイルレイン”代替，配合“强制冷却装置”在战场也会有着非常不错的表现。另外，ミサイルレイン是动画效果最强的兵装，无数导弹雨从天空中落下震撼到机器掉帧。

第四世代机兵（G4）



G4兵装一览

名称	药师寺惠	鹰宫由贵	乡登莲也	网口愁	效果
腕部パルスレーザー	○	○	○	○	往机兵前方一定扇形范围发射激光，攻击不高但可无视敌人装甲
シールドマトリクス	○	○	○	○	往指定范围里的友方单位附加无敌状态，该效果持续时间为战场时间15秒
フレアトーピード	○	○	○	○	往地图指定地点放置一圆形范围机雷，靠近的敌人会受到持续伤害
マルチロックミサイル	○	○	○	○	以机兵为中心的圆形范围内发射导弹攻击，机兵可顺便进行移动
インターセプター	○	○	○	○	放出4台飞行装置，在地图上自动攻击敌人
腕部収束レーザー	×	○	○	○	往机兵前方发射激光，可无视敌人护甲
レッグスパイク	×	○	○		使单个敌人进入过热状态，持续受到伤害
グラビティミサイル	○	×	○	×	往地图指定范围放置一圆形范围，敌人会被诱导吸引过去
ハイパーコンテンサー	○	×	○	×	被动兵装，装备后使用インターセプター时，会额外放出4台飞行装置，EP消耗增加150
シールドリペア	○	×	×		往单个友方单位施加6秒无敌状态，并回复30%HP
强制冷却装置	○	×	×	×	被动兵装，装备后，所有兵装的冷却速度会增加30%
カウンター	×	○	×	×	被动兵装，装备后，当机兵受到敌人攻击时，机兵会对周围敌人进行反击
チョバム装甲	×	○	○	×	被动兵装，装备后敌人500以下的伤害无效
フロートマイン	×	×	×	○	往指定地点移动，路径会施加机雷，靠近的敌人会进入过热状态持续受到伤害

官方定义 G4 为辅助机兵，在队伍中的确有着非常重要的辅助作用。G4 的机动性非常优秀，因为是空中单位，移动指令可以让 G4 无视地图上的蓝色地面路线飞到地图上的任何一个地点。兵装“マルチロックミサイル”的时停移动效果比攻击效果要来得优秀，该兵装前期对付不太强的成堆敌人还算凑合，但中后期使用这一兵装冲进敌人堆里无异于自杀。兵装“レッグスパイク”在前期对付大型敌人效果比较不错。兵装“インターセプター”比较特殊，使用后会是召唤数台带空中无人机，它们会自动骚扰攻击地图上的敌方单位，该兵装经过强化后再配合被动兵装“ハイパーコンテンサー”，便能一次最多能召唤 12 台，无人机对地面上的敌人有奇效，但对空中的敌人则会被秒杀，玩家可根据关卡状况来使用。“シールドマトリクス”则是 G4 的神技，它能给特定范围内的我方单位附加 6 秒的无敌护盾，消耗 EP 不多且冷却时间短，在敌人数量与战况极度混乱的后期关卡，短时间的无敌可以让玩家度过许多危机，而对于经常跳进敌人堆里的 G1 更是起到重要的保命作用。

驾驶员方面则没有过多差别，毕竟每一位都有着“シールドマトリクス”，玩家按喜好培养即可。

特殊兵种应对指南

远程攻击型怪兽ツインテール

名为“双马尾”的敌兵（谐音梗）。这类敌人一般会出现在离我方非常远的位置，并不断原地发射导弹。由于它们一般处于我方攻击范围以外，且其导弹攻击非常的烦人，若关卡中这类敌人出现数目不多，就单独派一台 G1 或是 G4 前往处理；若大量出现，推荐使用 G1 的兵装“对空防卫フレア”应对它们射来的导弹，等周围敌人清理干净后再派机兵前往处理。此外，这类敌人和 META 技能“位相プラズマ E.M.P.”有着极好的相性，越使用我方就越难打到它们（汗）。

自爆型怪兽ドラムマイン

这种敌人会不断往我方单位靠近，当靠近终端或是我方单位以后，以其为中心会出现红色大范围指示圈并开始蓄力自爆，这一攻击对终端和我方都有着秒杀的作用，不过只要在指示圈被黄色填满以前将该敌人击毁，自爆攻击就会反过来作用于敌方单位，玩家大可引诱他们靠近蓄力自爆，顺势消灭周围杂兵。

护盾强化型怪兽アプソス

这类敌人会赋予部分敌方单位数秒护盾，与 G4 的兵装“シールドマトリクス”效果相同，我方消除敌方护盾的方法则是用 EMP 干扰类兵装，但总的来说，在这种敌人登场以后迅速击杀才是最有效的应对方法，要是无视它们让其过久地逗留在战场上，我方面对成堆带护盾的敌人会相当绝望。

万能型怪兽ハイクアッド

能力最强的大型敌兵，关卡中也经常有出现。远程会使用类似双马尾的导弹攻击；我方单位靠近到中距离时，它会对其使用大威力的中距离蓄力炮；靠近到近身处，它则会原地发射导弹群，对我方单位和都市都会造成不少的伤害，因此我方单位靠近后最好一击解决。

巨大运输机テラキャリア/工程型怪兽モビルファク

它们会在战场上间断性地生产杂兵，一般也是玩家的首要击毁对象。好在它们本体和生产出来的杂兵都不算强，前期的话，待其出现在地图后，给 G1 上个无敌护盾然让其跳过去收割，后期敌人数量增多，用 G3 的“超大型ミサイル”的收益和效率会比较高。因为是大型敌人，击毁后会回复大量 EP，对付时就不要吝啬机兵的 EP。

机兵型グラディエーター

敌方的 G1 单位，虽然体积小但依然属于精英型敌人，击倒后可回复不少 EP。这类敌人的行动与攻击方式与我们的 G1 相似，不过攻击力比我们要高出不少，要是我方也用 G1 上前单挑的话会死得很惨，要将它们当大型敌人来应对，不过由于其无法攻击空中单位的缺点，G4 某种意义上也是其克星，擅用无人机可轻松虐杀。最后，这类敌人使用跳跃攻击飞到天上时，我方单位的兵装依然是能打中它，不过要通过右摇杆调整视角。

EX兵种

特指代上述兵种的最强形态，这类兵种一般会出现于 BOSS 关卡中，单位外观变成了黄色，相比原来的普通形态（红色 / 蓝色），EX 兵种的武器攻击范围几乎是整张关卡地图，蓄力时间短且攻击力极高，某些兵种还会令场地出现大范围的敌方专用增益区域。对付它们只能用 G1 的“デモリッシュブレード”和 G2 的“プラズマアーク溶断机”，同时还要尽可能配合 META 技能“威力强化”，这些敌人在主线关卡中出现的不多，后文关卡要点攻略会提及对应打法。

TIPS | 本作故事主舞台之所以选择1985年昭和时期，是因为制作组觉得要描写现代和未来的话会充满年长者们说教的味道，还不如追忆往昔描写自己年轻时的那一代。

主线关卡攻略

※ 以 STRONG 难度为主。

终焉の始まり

序章是 7 场教学关卡，没有关卡评价也没有任务，玩家跟随指示打完即可。另外，虽然此前试玩版（不是《十三机兵防卫圈：序章》）里已经包含了这 7 个教学关卡，奖杯“终焉の始まり”却不会因为玩家在本篇里继承试玩版的存档而跳出，所以要再打一遍。

第1エリア

■WAVE1

任务

●关卡结束时，街道防卫率 50% 以上

要点

第一关中登场的敌人种类只有地面型杂兵与万能型怪兽两种，数量很少，用普通兵装应对即可。由于本关任务要求街道防卫率，万能型怪兽要尽快解决，推荐上两台 G1，一个负责下方，另一个负责上方。

■WAVE2

任务

●让冬坂五百里参加本关战役
●在没有一台机兵大破的情况下完成关卡

要点

本关的敌人种类只有飞行类的杂兵，但数目不少，要是我方整体输出不够的话，敌人会突破我们的防线从而攻击到终端，玩家可以考虑用 G1 的兵装“対空防卫フレア”，情况危急时就使用 META 技能“位相プラズマ E.M.P.”，该招式在前期关卡还是非常实用的。

■WAVE3

任务

●让如月兔美参加本关战役
●让终端 HP 维持在 60% 以上

要点

本关会大量出现万能型怪兽。想速战速决就把 3 台 G1 全都派上，然后兵分三路，上下两路在敌人落下点守株待兔，中间的由于要对付 2 只万能型怪兽，配多个 G4 一同前往，期间一定要记得上个无敌护盾。之后守点的单位就让任务要求参战的兔美（G3）附加一台 G2，东云的兵装“ガーディアン”在本关有着不错的表现。而其余成堆的离我方比较远的地面杂兵就用 META 技能来解决，但最好在将万能型怪兽击毁后再用，不然它们会被击退到离我们很远的位置，追击起来会变得极为不便。

■WAVE4

任务

● 60 秒内完成关卡
●关卡结束时，街道防卫率 60% 以上

要点

自爆型怪兽登场的一关，此外还会出现许多飞行类杂兵。整体上用普通兵装应对即可，要是我方单位输出不足，就引诱自爆型怪兽蓄力，然后让自爆伤害反过来作用于敌人上，注意了，自爆型怪兽在没有任何压力（没受到攻击）的情况下，接近我方单位时会直接无蓄力自爆。

■WAVE5

任务

●让参战机体为 4 机或以下
●在没有一台机兵大破的情况下完成关卡
●关卡结束时，街道防卫率 60% 以上

要点

BOSS 战关卡，只需要把目标敌人除掉即可获胜，目标是 3 台巨型运输机，初始只有 1 台，击毁后另外 2 台便会于同位置登场。本关任务有着只让 4 台机兵参战的要求，这里推荐三台 G3 全上，之后再配个 G2 或 G4。战斗开始以后，先用 G3 的“长距离ミサイル”清理周围的杂兵，清理不过来的让 G2 或是 G4 进行补刀，清理完以后就可以用 G3 的“主炮ヘビーレールガン”慢慢料理巨型运输机。

■WAVE6

任务

●让参战队伍中只有第 2 世代和第 3 世代的机兵
● 60 秒内完成关卡

要点

远距离攻击型敌人“双马尾”正式登场，不过登场位置离我方很近，正常兵装应对即可。本关的任务要求是只让 G2 和 G3 两种类型的机兵参战，前期对付一般杂兵还没什么大碍，但关卡中期地图中间会同时出现 2 只万能型怪兽，末期地图左上方还会出现另外 2 只，现阶段的 G2 必然还没学会超强力近战兵装，所以我方只能站在终端附近用远程攻击一点一点地磨它们血，期间要小心万能型怪兽的蓄力激光炮，中一发特别痛，其发射出来的导弹也要及时击毁。要是第一次玩觉得太难，可以先用 G1 机兵上场并把 S 评价打下，待后期解锁 G2 的强力兵装后，再回过头来完成本关任务。

■WAVE7

任务

●让三浦庆太郎参加本关战役
●关卡结束时，街道防卫率 70% 以上

要点

护盾强化型敌人登场，其一旦出现就赶紧击毁，而本关 G3 的主炮射程刚好能碰到它们。本关敌兵种类开始混杂起来，不再像前面关卡那样同一关只出现一种类型敌人。关卡中期地图中间会出现 1 台巨型运输机，末期右下方会出现 1 只万能型怪兽，正常应对即可。

■WAVE8

任务

●让鹰宫由贵参加本关战役
●让终端 HP 维持在 60% 以上

要点

数目极多的地面型杂兵会从四面八方出现并向我方袭来，虽然它们不堪一击，但数目多起来就非常烦人。开始本关以前，玩家最好把 META 技能强化一下，至少一场内能用 2 次全场 EMP 干扰，G3 的“长距离ミサイル”和 G2 的“多连装ロケット炮”也强化一下。参战单位除了任务要求里的鹰宫由贵（G4），其余位置就把 G3 单位和 G2 单位带上。本关除了要应对地面型杂兵，还要同时小心从天而降的敌人，前期上方会出现一只护盾强化型敌人，及时用 G3 的主炮处理掉。清完一波以后会出现剧情对话，又一大波地面型杂兵从地图边界出现，以及场景随机两端各出现 1 只万能型怪兽，建议先专心将万能型怪兽处理掉后再处理其他杂兵。META 技能的全场 EMP 干扰虽然能直接秒杀地面型杂兵，但同时也会把许多特殊兵种击退到场外，再进行追击的话会非常麻烦，总之 META 技能要在危机关头时再用。

■WAVE9

任务

●让参战机体为 4 机或以下
●让网口愁参加本关战役

要点

相比上一关排山倒海的敌人攻势，本关敌人进攻节奏就温柔了不少。以我方终端为中心，敌人会以顺时针的顺序在外围出现，我方逐一击破即可，最后左上方会出现 2 台巨型运输机，其中还会带着一个护盾强化型敌兵，及时处理即可，若出现处理不过来的情况，就使用 META 技能的 EMP 干扰将敌方单位的护盾解除掉。

■WAVE10

任务

●让参战队伍中只有第 1 世代和第 4 世代的机兵
●在没有一台机兵大破的情况下完成关卡
●让终端 HP 维持在 60% 以上

要点

BOSS 战关卡，目标是 4 只工程型怪兽，开局会有 1 只位于地图下方角落，消灭以后剩下 3 只会在地图另外三个角落登场。按任务要求只派 G1 和 G4 的机兵参战的话，本关难度不会很高，在消灭第 1 只工程型怪兽以前，其他友方单位前往到别的角落守株待兔即可，期间要让一台机兵守在终端处以防万一。

》第2エリア《

开始第 2 大关以后，万能型怪兽等大型敌人在一关里的出现数量也多起来，不过当前手中获得的芯片应该也不少了，“メタシステム”尽快升级达 Lv10 并解锁各机兵的最强兵装。

■WAVE1

任务

●在没有一台机兵大破的情况下完成关卡
● 50 秒内完成关卡

要点

由本关开始，强化型的蓝色敌兵会渐渐出现，它们和其他大型敌兵一样都附带了装甲，对付时最好使用带有护甲穿透效果的兵装（兵装说明中附带了红色字体“アーマー贯通”）。战斗开始以后，先用大范围攻击兵装把杂兵清理掉，使用 G4 的“グラビティミサイル”可以有效地将敌人汇聚在一起并一网打尽，杂兵都消灭完以后，剩下的大型敌兵派 G1 或是使用别的强力兵装处理即可。

TIPS | 制作人神谷盛治虽然称本作不会再有续作或是同类型的作品，但不排除像《胧村正》那样出几款分支故事DLC的可能。

■WAVE2

任务

- ●关卡结束时，街道防卫率 80% 以上
- ●让终端 HP 维持在 70% 以上

要点

本关敌人是大量的飞行类杂兵和少量地面类杂兵，且多数以蓝色强化版形态登场，中期地图右端还会出现 2 台巨型运输机。由于敌人数目众多，我方输出不够的话会很容易被它们突破防线，实在守不住的话就使用 META 技能或是用 G1 的 EMP 干扰兵装。

■WAVE3

任务

- ●让比治山参加本关战役
- ●在没有一台机兵大破的情况下完成关卡

要点

本关会出现大量工程型怪兽，部分还会以蓝色强化版本登场，G1 型机兵必然是本关的主力。本关的推荐队伍配置为 3 台 G1，2 台 G4，剩下的 1 台随意选择。工程型怪兽主要出现在地图左边、左上方以及右上方三个位置，战斗开始以后，G1 依然是兵分 3 路，G4 则留在终端给远征的 G1 加护盾和守点，其中左上方会出现 2 只蓝色工程型怪兽，派遣的 G1 最好已经被足够强化过。要是 G2 已经学会了“プラズマアーク溶断机”，右上方的 G1 单位可以让其来代替，这一兵装对任何大型敌人都有秒杀的作用。

■WAVE4

任务

- ●让绪方稔二参加本关战役
- ●让终端 HP 维持在 70% 以上

要点

难度较大的战斗，要是现阶段的 G3 已经解锁了兵装“超大型ミサイル”，位于地图右上方的成堆蓝色敌兵就能够随意处理，本关也会非常轻松，没有的话只能严守阵地。推荐队伍配置为 3 台 G3，G1/G2/G4 各一台，万能型怪兽会大量出现在地图周围，不过由于还是未经强化的红色，现阶段我方的 G1 已经可以见一个杀一个，G4 不断给 G1 上护盾，然后其不断使用“リープアタック”在地图上游走即可，剩下的机兵则是尽可能灭敌守点，右上方的成堆蓝色敌兵只能一点一点地磨。

■WAVE5

任务

- ●让参战机体为 4 机或以下
- ●让乡登莲也参加本关战役
- ●在没有一台机兵大破的情况下完成关卡

要点

BOSS 战关卡，本关目标为 7 只机兵型怪兽，虽然和我们的 G1 长着同样的外表，但防御力与攻击力却比我方高非常多，派 G1 上前单挑时务必有个无敌护盾。本关若是按任务要求游玩，4 台登场机兵推荐配置为 2 台 G1，G2/G4（驾驶员为乡登）各一台，关卡开始以后我方只要守点等对面过来即可，消灭完第一波以后，另外 2 台机兵型怪兽会带领着一群敌人到来，我方的 G2 赶紧用“对地贯通ロケット炮”把场中间的两只护盾强化型敌人给处理掉，其余杂兵则由 G4 来负责，待机兵型敌人靠近以后，再继续派我方 G1 上前解决。这一波也解决完后，最后 3 只机兵型怪兽便会又带领一波敌兵登场，依然是先把护盾型怪兽处理掉。本关结束以后，我方 G1 便解锁兵装“リミッター解除”，是之后 BOSS 战关卡速通神技。

■WAVE6

任务

- ●让比治山、三浦参加本关战役
- ● 50 秒内完成关卡

要点

经历了几场极为激烈的战斗后，本关敌人的攻势终于缓和了不少。本关会大量出现自爆型怪兽和飞行类杂兵，可多引诱自爆型敌人来处理掉天空上的杂兵。关卡末尾地图左边会出现 1 只蓝色工程型怪兽，派 G1 上前处理即可，正好拿来试试兵装“リミッター解除”的威力。

■WAVE7

任务

- ●让十郎、药师寺参加本关战役
- ●让终端 HP 维持在 70% 以上

要点

本关会出现大量蓝色远程攻击型敌人，其导弹发射数量比原来红色的要多出不少，战斗时一定要配备 G1 的“对空防卫フレア”或 G4 的“フレアトーピード”来应对，战斗开始以后就马上对着终端附近位置使用它们，这样飞来的导弹都会被截停在空中，我方便可以专心对付来袭的其他敌兵。本关使用 G2 的“对地贯通ロケット炮”能非常有效地将远程攻击型敌兵清理掉，除此之外，本关还会出现许多巨型运输机，让 G1 前往处理时，记得带上 EMP 干扰兵装，META 技能的全场 EMP 干扰就别用了，否则远程攻击型敌人会被击退得很远。

■WAVE8

任务

●让参战队伍中只有第 3 世代和第 4 世代的机兵
●关卡结束时，街道防卫率 80% 以上

要点

本关会出现大量飞行类杂兵，配合任务要求，只派出 G3 和 G4 的话本关也不会太难。现阶段 G3 应该能解锁兵装“对空爆击”了，使用它来对付空中的敌人无比爽快，命中敌方单位后还会产生一连串的爆炸伤害，不过切记，该兵装只对飞在天空上的敌人有效，要是我们用了 EMP 干扰类将敌人打落地上，“对空爆击”不会对它们产生反应。本关除了要留意前期地图下方会出现护盾强化型敌人，其他就没什么难点，巨型运输机可以在清理完所有其他飞行类敌人后，让 G4 用兵装“レッグスパイク”前往处理。

■WAVE9

任务

●让关之原、东云参加本关战役
●让参战队伍中只有第 1 世代和第 2 世代的机兵

要点

本关会出现大量蓝色的护盾强化型敌人，而且离我方非常远，要是按任务要求只上 G1 和 G2 的话，本关难度会相当的高，推荐 S 评价和关卡任务分开完成。若真只上 G1 和 G2 的话，G1 负责跳到远方狩猎护盾强化型敌人，同时还要要对付随之而来的大型杂兵，由于没有 G4 的护盾，每次攻击都尽可能离杂兵远一点。G2 则负责守点且一定要学会“プラズマアーク溶断机”，因为本关也会出现机兵型怪兽，G1 在远方难以顾及到，所以干脆让它们靠近终端并由 G2 来解决，期间还要擅用 META 技能，情况过于危急就把全场 EMP 干扰给用上。

■WAVE10

任务

●让网口愁参加本关战役
●在没有一台机兵大破的情况下完成关卡
●让终端 HP 维持在 70% 以上

要点

BOSS 关卡，目标是一台远程攻击型敌人的 EX 型，这种双马尾一台顶得上几十台，其射出的导弹攻击非常凶猛，我方靠近后它会在自身周围释放不断降低我方单位 HP 的伤害地形，速战速决是本战的关键。本关推荐使用关之原瑛（G1）来斩杀 BOSS，该角色 15 级后就有着“单独行动能力提升”和“离敌人越近攻击力越高”的两个技能。战斗开始后，关之原不断跳到 BOSS 面前，其他单位击杀杂兵积累 META 技能槽，等关之原可用近战兵装贴着 BOSS 打的时候，对其使用 META 技能“威力强化”，然后 G1 自身再使用“リミッター解除”,在这配合下两发“デモリッシュブレード”即可解决 BOSS。期间也要记得给 G1 上护盾。

第3エリア

来带第 3 大关以后，各种机兵的最强兵装都得全部解锁，且尽可能将常用的兵装强化到 +8，不然后面的高难度战斗基本没法打。接下来的战斗想拿 S 评价的话，G4 基本是必上的，其用途就是不停地给队友加护盾，否则一个不留神我方单位便会集体残血。

■WAVE1

任务

●让绪方、如月参加本关战役
●在没有一台机兵大破的情况下完成关卡

要点

本关以及之后的敌兵几乎都以强化型的蓝色形态登场，想要快速清场过关的话就赶紧将 G3 的“超大型ミサイル”强化到 +8。本关开始以后，地图正下方就有着一群陆地型敌兵，随后前来增援的杂兵以飞行类居多。由于敌兵数目非常多，前期的某一波敌兵增援中会混入几个容易被忽略的护盾强化型敌人，一定要留意好并及时消灭掉。

■WAVE2

任务

●让东云、乡登参加本关战役
●在没有一台机兵大破的情况下完成关卡

要点

本关推荐配置为 G3/G4 各一台，其他随意。本关主要以守点为主，敌方有不少远程攻击型和机兵型的敌人，我方一定要配备好防空兵装以应对众多飞来的导弹。战斗中主要小心战场中间的敌兵，期间的增援会多次出现护盾强化型敌人，它们配合多只机兵型敌人会非常要命。左右两端的敌兵以自爆型怪兽居多，后期会出现两只蓝色万能型怪兽，尽可能拖住，直到场中间的敌兵都消灭完后再前往处理。

■WAVE3

任务

●让冬坂、关之原参加本关战役
●在没有一台机兵大破的情况下完成关卡

要点

本关出击界面虽然提示会出现大量飞行类敌人，但实际上是地面远程攻击型敌人居多，防空兵装依然要准备好，此外的敌人正常应对。

■WAVE4

任务

●让比治山参加本关战役
●在没有一台机兵大破的情况下完成关卡

要点

本关出现大量巨型运输机，使用 G3 的“对空爆击”应对即可，期间会出现许多护盾强化型敌兵。

■WAVE5（BOSS战）

任务

●让网口、鹰宫参加本关战役
●在没有一台机兵大破的情况下完成关卡

要点

BOSS 战关卡，目标是 1 只工程型怪兽 EX 和 1 只自爆型怪兽 EX。本关两只 BOSS 都在地图左上方和右上方，左上方的工程型怪兽 EX 会不断地生产杂兵，这些杂兵也是 EX 型，不过不算强；右上方的则是自爆型怪兽 EX，其血量相当之厚，且它只有在靠近终端位置时才会蓄力自爆，在它自爆之前没将其消灭便直接关卡失败。参战配置推荐为 G1/G3/G4 各两台，两台 G1 分别负责两边的 BOSS，G4 则轮流给全体队伍加护盾，G3 则尽可能防止杂兵靠近终端。两台 G1 都接近各自的 BOSS 后，依然是 META 技能“威力强化”+“リミッター解除”的套路。

■WAVE6

任务

●让南奈、三浦参加本关战役
●在没有一台机兵大破的情况下完成关卡

要点

本关出现大量飞行类敌人，数量夸张到让机器掉帧。虽然都是飞行类敌人，但 G3 的“对空爆击”在本关已经打不过来了，此时建议使用兵装“超大型ミサイル”和“ミサイルレイン”，期间过长的冷却时间使用 META 技能“全味方强制クールダウン”取消掉，这样下来本关会轻松不少。使用兵装“超大型ミサイル”时，目标敌人或大型敌人的数量一定要够多，且一定要都能成功击杀，否则 EP 会回馈不回来，要是觉得威力不够，就使用 META 技能上一个“威力强化”。

■WAVE7

任务

●让十郎、药师寺参加本关战役
●在没有一台机兵大破的情况下完成关卡

要点

本关依然是扎堆的敌人，依然用 G3 的“超大型ミサイル”打法。

■WAVE8

任务

●在没有一台机兵大破的情况下完成关卡
● 60 秒内完成本关

要点

本关敌人数量终于没上两关那么夸张，工程型敌人会围绕着终端周围逐个登场，惟一麻烦的它们登场时都带着 2 ～ 3 台护盾强化型敌人。本关我方的 G1 终于可以开始久违地远征跳跳乐，期间记得加护盾。由于本关敌人数量不多，G3 的“超大型ミサイル”更多用于补刀和清理护盾型敌人。

■WAVE9

任务

●让参战机体为 4 机或以下
●在没有一台机兵大破的情况下完成关卡

要点

本关大量出现万能型怪兽和护盾强化型敌人。本关敌人又开始扎堆登场，且数量极多，G3“超大型ミサイル”伺候。

■WAVE10

任务

●在没有一台机兵大破的情况下完成关卡
●让终端 HP 维持在 50% 以上

要点

BOSS 战关卡，目标是万能型怪兽 EX 型。这头东西便是本作的主线最终 BOSS，其蓄力攻击的范围几乎就是全场，HP 在削减到一半左右，地图两边还会出现护盾强化型敌人 EX，不过它们不算作关卡目标。既然是对付单只大型 BOSS，依然是单个 G1（关之原）前往解决。战斗开始后，我方 G3 单位先用“超大型ミサイル”将 BOSS 周围的杂兵清理掉顺便攒一波 META 技能槽，之后给 G1 上个护盾并直接冲到 BOSS 面前老办法处理。

■最终エリア

最终关卡没有 BOSS 战和关卡任务，玩家只要要消灭源源不断出现的杂兵即可。前期出现的杂兵都只是些早期红色类型敌人，玩家最好用低消耗的兵装处理。当触发剧情说还有 50% 后，蓝色型敌人便会渐渐出现并铺满整个战场，此时画面会卡得飞起，想更进一步折磨机器的话可以让友方 3 台 G3 一起使用“ミサイルレイン”……面对如泉涌般出现的敌人，玩家此时可不必再温存弹药，所有最强兵装全部拿出来轰就好了，轰完一波就赶紧用 META 技能，取消全员冷却时间继续轰。所有敌人都被击倒后便可观看最后的结局！

全角色技能一览

※ 以下角色技能发动效果，如无特别说明，仅对角色自身发动。

鞍部十郎

名称	效果
仆が守るんだ	出场人数越多，全能力值加成越多
ビデオ症候群	连战时，WT回复速度上升
怪兽マニア	敌人数量越多，全能力值加成越多
缲り返しはしない	终端的HP40%以下时，攻击力上升
苏った记忆	全能力值上升
たった一つの冴えたやり方	主线最终战，参加作战的所有角色WT回复速度大幅度上升

冬坂五百里

名称	效果
しっかりしなきゃ	敌人出现时，一定时间防御力与WT回复速度上升
みんなを守るんなきゃ	场上的自动炮台与诱导装置防御力上升
私だって	友方单位执行攻击指令后冬坂再进行攻击，威力会上升
谁も伤つかないで	单个关卡结束后，自身及同伴回复少量HP（连战用）
みてて瑛くん	关之原瑛位于队伍时，全能力值上升
力をかして	场上有支援单位时，WT的回复速度上升

东云谅子

名称	效果
私一人で十分	周围没有友方单位时，全能力值上升
今度は负けない	终端的HP40%以下时，攻击力上升
まだやれるわ	HP低下时，防御力上升
许るさない	积累一定的伤害后，攻击力、WT回复速度和移动速度会少量上升
悔らないで	受到攻击后EP少量回复
つぐない	东云的机兵大破后，我方单位回复HP

南奈津乃

名称	效果
スプリンター	离开机兵时的移动速度增加
ウォーミングアップ	移动量越多，攻击力越高
调查记录ノート	在已经取得了S评价的关卡中，全能力值上升
宇宙战争	离敌人ハイクアッド很近时，攻击力大幅度上升
气合よ、气合！	敌人数量越增加，全能力值加成越多
あきらめなよ、BJ	友方单位总HP在70%以下时，全能力值大幅度上升

三浦庆太郎

名称	效果
ナツノさん、今です	三浦进行攻击后，南奈再进行攻击时，南奈攻击力上升
にいちゃん	关卡有出现千寻的对话情节时，本关全能力值少量上升
决死の觉悟	HP低下时，防御力上升
护国の鬼とならん	三浦的机兵大破时，会对周围放出冲击波攻击
战术教练	连击数超过100后，攻击力上升
同期の樱	在比治山进行后攻击，攻击力会大幅度上升

如月兔美

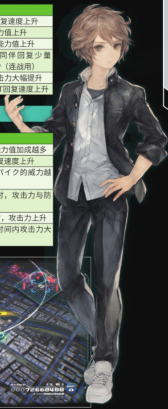
名称	效果
バズるかな	冬坂或药师寺位于队伍时，全能力值上升
別にそういうんじゃないし	绪方位于队伍时，WT回复速度上升
こっちくんな！	对距离较远的敌人发动攻击时，攻击力上升
あぶなっかしいったら	攻击绪方附近的敌人时，攻击力上升
パパ、ママ、みててね	街道损害越大，攻击力越高
チアーソング	单个关卡结束后，自身及同伴回复少量EP（连战用）

药师寺惠

名称	效果
たった一人の亲友	队伍有如月兔美时，WT回复速度上升
今度は守ってみせる	队伍有鞍部十郎时，全能力值上升
一人惯れてる	周围没有友方单位时，全能力值上升
隐れ女子力	单个关卡结束后，男性同伴回复少量EP，女性同伴回复少量HP（连战用）
みていて、十郎	鞍部十郎位于附近时，攻击力大幅提升
あぶない、十郎	鞍部十郎的HP低下时，WT回复速度上升

鹰宫由贵

名称	效果
私にまかせな	关卡参战人数越少，全能力值加成越多
顽张ろうね、なっちゃん	南奈位于队伍时，WY回复速度上升
天才的格斗センス	移动量越多，レッグスパイク的威力越高
まとめてかかってきな	机兵周围怪物数量很多时，攻击力与防御力上升
ノロいんだよ	对蓄力的怪兽发动攻击时，攻击力上升
たった一人のダチ	南奈受到攻击时，一定时间内攻击力大幅提升



乡登莲也

名称	效果
分析力	敌人出现越多，全能力值加成越多
虚を突いたか	对刚刚出现的怪物进行攻击，攻击大幅度上升
指挥力	使用防御指令时，其余友军单位全能力值上升
秘めた慕情	关卡有出现千寻的对话情节时，本关全能力值少量上升
计算通りだ	一次打倒众多敌人后，攻击力、WT回复速度、移动速度少幅度强化，防御力下降
效率こそ要だ	机兵装备的兵装越少，WT回复速度越快

网口愁

名称	效果
バイク移动	离开机兵时的移动速度增加
プレイボーイ	参战女性角色越多，全能力值加成越多
あれ饱きっぽいからさ	不一直使用同一兵装的话，攻击力会得到提升
おおっと危ない	周围的敌人越多，会有很高几率回避敌人的攻击
見ててくれユキちゃん	位于鹰宫由贵附近时，攻击力大幅提升
因幡の助言	被敌人接近时，WT回复速度上升

绪方稔二

名称	效果
根性みせるぜ	机兵的HP被降到0时，会有一次机会保持为1点HP。
暴れたりねぇぜ	击倒敌人后，一定时间内WT回复速度提升
オラオラァ!	对同一敌人使用ラッシュ越多，攻击力就越高
なめんじゃねぇ	积累一定量的伤害后，会对机兵周围的地上敌人进行反击
俺を怒らせたな	HP低下时，攻击力上升
てめぇ许さねぇぞ	如月受到攻击后，一定时间内攻击力大幅度上升

比治山隆俊

名称	效果
祖国のために	街道损害越大，攻击力越高
冲野の助言	兵装目标敌人越多，攻击力越高
一匹狼	关卡参战人数越少，攻击力加成越多
大和魂	HP低下时，防御力上升
战术教练	连击数超过100后，攻击力上升
こうでなくては!	敌人数量越多，全能力值加成越多

关之原瑛

名称	效果
バイク移动	离开机兵时的移动速度增加
一人のほうが动きやすい	周围没有友方单位时，攻击力合WT回复速度上升
インファイター	与敌人越近，对该敌人的攻击力越高
射击のセンス	对飞行敌人的会心一击率上升
动きは见切った	高几率回避敌人的近战攻击
イオリ、无事か	冬坂的HP低下时，WT回复速度上升

追想篇要点简述

虽然笔者之前在前线提到过本作的追想篇会有众多分支路线，实际游玩后发现其实还是变相的一本道。追想篇故事的推进靠的是关键词系统，在观看角色的故事时，界面右上角会有着绿条与红条。绿条数目代表着当前玩家可进行

思考的关键次数目，红条数目则代表当前可用于与场景 / 角色互动的关键词数目。当绿条或红条闪着亮光，则说明词条尚未被思考 / 互动过，没闪则代表该关键词已经使用过，可不再理会。游玩时只要擅用关键词系统，将能思考 / 互动的关键词全都使用完，即可一路推进各角色的故事。

玩家在追想篇的界面按下□键即可打开对应角色的分支路线图，每一个路线的尽头相当于一个事件，观看完这些事件以后会获得新的关键词、究明篇里会解锁对应词条和事件，以及奖励用于崩坏篇中的芯片。此外，观看过的事件是无法再于追想篇中观看，但能在究明篇中进行回顾。

本作故事篇章的角色众多，但没有特定的观看顺序，玩家按自己喜好来就观看好了。而每名角色的剧情也并非一路看到底，有时会出现剧情锁，界面会直接提示玩家要观看完另外一名角色的某某事件或完成崩坏篇的某一关卡，玩家才能继续观看这一角色的故事。

通关后要素

●追想篇中，在角色选择界面按下触摸板即可重新开始观看各角色的故事。

●究明篇中，词条与故事事件大幅更新，完善的时间轴与完善的词条保证让有心的玩家去弄懂本作每一个事件的细节。

●崩坏篇会追加“第 4 エリア”额外战役关卡。

第4エリア 要点说明

“第 4 エリア”是主线关卡全部完成以后追加的额外战役关卡，关卡数目超过 100，让然不禁感叹主线关卡才是大型教学关。其难度比本篇要难上不少，即使不是 BOSS 类 EX 敌人也会使用各种护盾或是在地图上制造各种异常状态地形，本篇里非常吃香的“超大型ミサイル”在这些关卡里也变得不怎么通用。鉴于篇幅关系，待以后再和大家讲解额外关卡的内容。

白金指南

奖杯列表

名称	杯种	取得条件
十三机兵防卫圈	白金	取得全奖杯
鞍部篇プロローグクリア	铜	完成鞍部篇序章
鞍部篇50%クリア	铜	鞍部篇进度到达50%
鞍部篇クリア	铜	鞍部篇进度到达100%
冬坂篇プロローグクリア	铜	完成冬坂篇序章
冬坂篇50%クリア	铜	冬坂篇进度到达50%
冬坂篇クリア	铜	冬坂篇进度到达100%
药师寺篇プロローグクリア	铜	完成药师寺篇序章
药师寺篇50%クリア	铜	药师寺篇进度到达50%
药师寺篇クリア	铜	药师寺篇进度到达100%
关ヶ原篇プロローグクリア	铜	完成关之原篇序章
关ヶ原篇50%クリア	铜	关之原篇进度到达50%
关ヶ原篇クリア	铜	关之原篇进度到达100%
乡登篇プロローグクリア	铜	完成乡登篇序章
乡登篇50%クリア	铜	乡登篇进度到达50%
乡登篇クリア	铜	乡登篇进度到达100%
南篇プロローグクリア	铜	完成南篇序章
南篇50%クリア	铜	南篇进度到达50%
南篇クリア	铜	南篇进度到达100%
三浦篇プロローグクリア	铜	完成三浦篇序章
三浦篇50%クリア	铜	三浦篇进度到达50%
三浦篇クリア	铜	三浦篇进度到达100%
比治山篇プロローグクリア	铜	完成比治山篇序章
比治山篇50%クリア	铜	比治山篇进度到达50%
比治山篇クリア	铜	比治山篇进度到达100%
绪方篇プロローグクリア	铜	完成绪方篇序章
绪方篇50%クリア	铜	绪方篇进度到达50%
绪方篇クリア	铜	绪方篇进度到达100%
如月篇プロローグクリア	铜	完成如月篇序章
如月篇50%クリア	铜	如月篇进度到达50%
如月篇クリア	铜	如月篇进度到达100%
网口篇プロローグクリア	铜	完成网口篇序章
网口篇50%クリア	铜	网口篇进度到达50%
网口篇クリア	铜	网口篇进度到达100%
鹰宫篇プロローグクリア	铜	完成鹰宫篇序章
鹰宫篇50%クリア	铜	鹰宫篇进度到达50%
鹰宫篇クリア	铜	鹰宫篇进度到达100%
东云篇プロローグクリア	铜	完成东云篇序章
东云篇50%クリア	铜	东云篇进度到达50%
东云篇クリア	铜	东云篇进度到达100%
全篇クリア	银	追想篇全角色进度达100%
终焉の始まり	铜	完成崩坏篇“终焉の始まり”全关卡
第1エリア防卫	铜	完成崩坏篇“第1エリア”全关卡
第2エリア防卫	铜	完成崩坏篇“第2エリア”全关卡
第3エリア防卫	铜	完成崩坏篇“第3エリア”全关卡
永き旅の终わりと始まり	金	完成主线最终关卡
＊－－－－－－－－－ 解析开始	铜	解开“究明篇”20个秘密文档
＊＊＊＊－－－－－－ 解析中	铜	解开“究明篇”100个秘密文档
＊＊＊＊＊＊＊＊－－ 解析中	银	解开“究明篇”200个秘密文档
ミステリーファイル 解析完了	金	解开“究明篇”所有秘密文档
买い食いマスター	铜	购买所有食物
考える人	铜	使用关键词系统100次
メタシステム全解放	银	解锁所有机兵兵装和META技能
一网打尽	铜	“崩坏篇”中一次攻击里消灭150个敌人
ミッションコンプリート	银	完成崩坏篇中的所有关卡任务
スペシャルランカー	银	崩坏篇中的30个关卡获得S评价

综述

感谢香草社没把“第 4 エリア”的关卡算在奖杯里，因此本次的白金难度几乎是白送。玩家在全主线 S 评价以后，手中的 MP 是足够去开启究明篇中的红色词条，若不够就在崩坏篇的后期关卡里通过连战来刷。另外，“买い食いマスター”是流程里比较容易漏的奖杯，在冬坂五百里的故事“放课后の商店街 2”事件中，会出现让玩家选择食物的情景，选择其中一个以后会出现是否回想推进故事的选项，此时选择“否”后便可以再次选择食物，选择刚才没吃过的食物即可获得奖杯，要是主线中忽略掉了，可在通关后重开冬坂的故事线，期间可按 R1 键快速跳过剧情。

结语

游玩之初，笔者完全没想到本作竟然是如此硬核的塔防游戏，不知不觉就写了如此多的内容，而且还没能包括上额外关卡（哭），不过广大读者们不用担心，本作实质上依然是文字冒险游戏，一周目 30 多小时的流程中，至少其中有 25 小时是文字冒险部分，且质量绝对远超想象，崩坏篇的塔防模式其实还有着加强玩家们故事沉浸感的作用，当本作中文版正式发售以后可以毫不犹豫地购入。

而本作的剧情上也有着许多可以讲解的部分，不过由于篇幅关系，只能留到以后再来与读者们细讲，敬请期待。